GAMERVIP

REVISTA
GAMERVIP.CL

ANALISIS

31

STAR WARS

ESPECIAL

BATTLEFRONT
FORCE AWAKENS
KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE

PREVENTAS Y ESTRENOS

WWW.HOBBIEGAMES.CL

Celebramos nuestros 18 Años regalando una Playstation 4

¿COMO PARTICIPAR?

Ingresa a HOBBIEGAMES.CL

Adquiere la "CONSOLA CONCURSO" a costo $0 en

http://www.hobbiegames.cl/concursa-por-un-ps4

Regístrate y participa!

FIN DE CONCURSO 20 DE DICIEMBRE

HOBBIE GAMES

WWW.HOBBIEGAMES.CL

TENEMOS OFERTAS DE PS4 CON METAL GEAR V , THE LAST OF US, FIFA 16, MORTAL KOMBAT X. ETC ENTRA A HOBBIEGAMES.CL REGÍSTRATE Y COTIZA A GUSTO.

RECIBIMOS TUS JUEGOS USADOS

RECIBIMOS TUS JUEGOS DE PS3, PS4, XBOX 360
ACERCATE A NUESTRO LOCAL Y COTIZA

/TIENDAHOBBIEGAMES

HOBBIEGAMES.CL

AV PROVIDENCIA 2209 PASEO LAS PALMAS LOCAL 045
METRO LOS LEONES, SANTIAGO. F: 223 350 297

webpay plus

Red compra

GAMERVIP REVISTA INTERACTIVA

gamervip comunicaciones ltda
Amapolas 1500 D.503
gamervipchile@gmail.com
www.gamervip.cl

MAGAZINE TEAM
Editor en Jefe / Carlos Menares
Editor General / Jorge Farah
Editor de Contenidos / Rafael Inostroza
Diseño / LoboMenares
Director de Arte / Bellenia

AUTORES
Daniel Rojas / Pablo Leiva / Francisco Retamal

COLABORADORES
Xardas, Jotaplay

COVER IMAGE
Star Wars. All rights reserved

PUBLICIDAD
Advertising Director / Jorge Farah
E: noobfather@gamervip.cl

Ventas / Carlos Menares
E: carlosmenares@gamervip.cl

Asistencia Legal / Francisco Retamal

INTERNATIONAL
gamervip is está abierta y disponible para su licencia en el exterior, comunícate con nuestro departaento para discutir oportunidad de partnership.

SUBSCRIPCIONES
Para suscribirte debes contactarte al mail: contacto@gamervip.cl

IMPORTANTE
GamerVip no se hace cargo de material perdido o dañado en el proceso de salida del producto. Todo el texto y diseño es propiedad de GamerVip Comunicaciones Ltd. Nada de esta revista puede reproducirse en su totalidad o parte, sin el escrito permiso de GCL. Todos los derechos de autor son reconocidos, y el material es utilizado específicamente para difundir, realizar análisis y artículos. Si bien se entrega todo el material revisado, pueden ocurrir aún algunos errores de impresión que rogamos disculpar. GamerVip es una empresa independiente, y no está ligada en forma alguna a ninguna de las compañías mencionadas en esta revista. La responsabilidad del contenido de cada artículo es de quienes los escriben, no teniendo porque representar el pensamiento de GamerVip como empresa.

Copyright © 2015 gamervip comunicaciones ltd

El cubil del Lobo

Finalmente estamos en papel muchachos. Con ya más de 4 años en el cuerpo, GamerVip ha sabido marcar presencia en todo el mundo, cubriendo eventos tan diversos, que van desde la anual E3 en Los Angeles, al Brasil Game Show y nuestro Festigame. Con más de 30 números ya en la espalda, ha llegado el momento de iniciar un nuevo proceso, de focalizarnos en nuestro mercado, nuestros gamers, y sumergirnos en la realidad jugona de nuestro país. Es por ello que estamos muy felices de anunciar que en cada número estaremos dedicando espacio en nuestras páginas, para las novedades y actividades de las desarrolladoras locales, debutando en este número, una crónica con la importante presencia de VG Games Chile en Festigame Fanta 2015. Quiero agradecer a Sniper Games y el trabajólico Manuel, Hobbie Games con el paciente don Coti, los chicos de GameWorld, la gente de Xbox, Bandai, Joaquin y tantos más, que han brindado su apoyo a GamerVip. Star Wars también se hace presente en este número, con un potente especial, que busca difundir lo maravilloso de este universo, es casi un golpe de hype al corazón pensar que pronto tendremos un nuevo Battlefront y una nueva película. Pero ahora los invito a conocernos, si aún no lo hacían y visitarnos tanto en web como en tiendas, donde estaremos distribuidos de forma gratuita. Visita nuestra comunidad en Facebook/GamerVipCL o Twitter con @GamerVipOficial y participa en concursos y mucho más. Bienvenidos a una nueva era en la gloriosa Gvip, y desde ya disculpen por nuestros errores, que sin duda los habrán.

Carlos Menares
Editor en Jefe

conoce al STAFF

Noobfather

Jorge Farah
Comunicador de toda una vida, Jorge ha cubierto eventos por todo el mundo, destacando su presencia en las diversas E3 en Los Angeles. Amante de WOW y los juegos de Blizzard.

Badseed

Rafael Inostroza
Catedrático y profesor de profesión, es el principal responsable del orden en las oficinas de GamerVip. Pasión por el deporte, los juegos japo y Fifa.

Thornillo

Daniel Rojas
Community Manager de GamerVip y Técnico electrónico de profesión, Daniel es también un experimentado cronista, con más de 10 años escribiendo en sitios Españoles.

Kuuko

Kuuko Alencon
Misterioso ser de los videojuegos, y de alma indefinida, Kuuko es una autentica biblia Gamer. Conocedor de títulos que nadie más conoce, es un fiel guerrero de Arena net.

>>TIENES OPINION SOBRE VIDEOJUEGOS @GAMERVIPOFICIAL MANIFIESTALA Y PODRAS APARECER EN LA REVISTA <<

NOTICIAS GAMER
y análisis de juegos
visita **www.gamervip.cl**

Retrospectiva 34

BATTLETOADS Saga

por Noobfather

Indice >>

08 EVENTOS

Estuvimos en Festigame Fanta 2015, y te comentamos que nos pareció.

10 LOS JUEGOS

14 Metal Gear Solid V
Juego Recomendado

18 Skyforge
Un nuevo y sexy MMO se asoma

20 MMO

World of Warcraft
Avance de Legion

30 NOVEDADES

HALO 5 - UNTIL DAWN - FORZA 6 - SEIYA

34 BATTLETOADS

El juego Retro del mes bajo la lupa

36 CHILE GAMING

38 GADGETS GVIP

22 Especial Star Wars EL AÑO DE LA **FUERZA**

24 THE FORCE AWAKENS

Comienza una nueva trilogía, con el estreno de la séptima cinta de Star Wars.

25 BATTLEFRONT

Uno de los juegos más esperados del año, EA nos prepara para alucinar.

27 KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE

La expansión RPG de The Old Republic.

08
FESTIGAME 2015
MADE IN CHILE
POR LOBO MENARES

30
HALO 5
GUARDIANS
POR LOBOMENARES

14
METAL GEAR SOLID
THE PHANTOM PAIN
EL JUEGO RECOMENDADO POR BADSEED.

EVENTO

>> SANTIAGO, CHILE
>> por LoboMenares

SANTIAGO SE LLENO DE JUEGOS

FESTIGAME FANTA 2015

>> Santiago vuelve a vestirse de pixeles, para un nuevo encuentro gamer. El escenario escogido es nuevamente la Estación Mapocho.

Sin duda uno de los momentos más esperados por cualquier gamer, era poder pararse y probar al fin títulos como Pes 2016, Mario Maker, el remozado Gears of War o Star Wars Battlefront. El poder entrar en contacto con títulos que aún no han salido, fue un gran motor que ayudo a impulsar a más de 45 mil asistentes a visitar la más reciente edición de Festigame, en donde no solo los juegos brillaron, sino también diversos artes ligados a la entretención, como el cosplay, la música y hasta el baile. De todo eso y mucho más, hubo en la reciente edición de Festigame.

Playstation, Microsoft y Nintendo, tomaron la batuta de la fiesta, con gigantescos stands, en donde cada uno repartía a gusto sus manjares jueguiles. En cuando a diseño, sin duda este año destacó muchísimo el Stand de Nintendo, contando con un imponente Mario, que haciendo alusión a Mario Maker, se transformaba en punto de encuentro de los fans de la gran N, que como plus, salían con un vistoso casco amarillo decorando sus cabezas. Splatoon brilló tambien a pesar de que ya había salido al mercado. Sony fue el más sonoro de todos, con un animador que organizaba concursos, torneos y mucho más, causando más de alguna mueca molesta en sus vecinos. En él brillaban títulos como Until Dawn, lo nuevo de Destiny y títulos familiares como Lego Jurassic Park. Microsoft, por su parte, fue una suerte de casa club para los medios, donde con rostro amable, se nos invitaba a pasar al segundo piso a sacar fotos, o a probar los juegos el tiempo que quisiéramos. Se extrañó el gigante Halo 5, pero por motivos técnicos, el título quedó fuera de los exhibidos en su stand. Eso sí, a reconocer que Gears of War en One, Rare Replay y Killer Instinct hicieron lo suyo, porque la gente estaba feliz. Este año el evento resultó lo que prometió, nuestra junta criolla, en donde se reunieron gamers, cosplayers y ñoños felices, que con una sonrisa y alguna chuchería en la mano, se retiraban a seguir soñando en pixeles.

BATTLEFRONT

Star Wars Battlefront fue sin duda la reina de la fiesta. La cola era larga y el hype llegaba a las nubes, pero nada impedía que fuese sin duda, el juego más aplaudido y esperado. Star Wars se tomó Festigame 2015.

KONAMI

Impecable conferencia de prensa, Konami se apersonó hasta con su plana directiva, mientras alzaba sus dos banderas: Metal Gear Solid The Phantom Pain y Pes 16. Ambos juegos cumplieron en mantener a la gente expectante y feliz.

LUIS VILLEGAS

EL GRAN ACIERTO DE VGCHILE

Si repartiésemos un premio a la simpatía en Festigame, se lo llevaba Luis Villegas. El desarrollador de Bungie, que cuenta con monstruos en su curriculum, de la talla de Halo o Destiny, se mostró como un hombre sencillo y amable, que sin problemas conversaba con quien se le acercaba. Pasó como una suerte de secreto rogue pululando entre los stands, y disfrutó como niño del genial "Nave" (Juego indie) en el stand de VGChile. Si hasta sopaipillas se comió feliz, mientras invitaba a todo el mundo a contactarlo si se visitaba el país del norte. Una clara muestra viviente, de que cuando el talento sobra, no es necesario que lo haga el orgullo o la indolencia.

JESSICA NIGRI

LOCURA POR EL COSPLAY

La popular cosplayer internacional, fue una de las invitadas estrellas del evento. Su visita, a la vez que causaba el furor de la gente, también causó más que algun dolor de cabeza en la organización. Las declaraciones que Nigri hizo, sobre la falta de respeto del público hacia otro tipo de Cosplays, en especial, el gender bender. Sorprendería luego, mostrándose mesurada y hasta emocionada en entrevistas, procurando proteger a estos muchachos (los ganadores del concurso cosplay), oficiando como una suerte de madrina del cosplay amateur. La Nigri sin duda dejó su marca en el evento, tanto por su belleza, como por su impecable cosplay, que va de la mano con su fuerte personalidad.

EL STAFF OPINA Que te gustó más de FESTIGAME FANTA 2015?

" La zona MOBA. Nunca había experimentado tan de cerca el fanatismo por los e-sports, por lo que quedé asombrado con la reacción del público. Nunca había visto un público expectante y que gritara de esa forma por las jugadas."

Ignacio Ruiz //Autor GamerVip.cl

"Me gustó mucho Microsoft por basicamente potenciar más la linea de juegos que ya habia presentado en la E3. Mostrando Scalebound, su modo Co-op, Crackdown 3 junto al 100% de destrucción pero lo que me hizo ganar la corona es ver a Rash de Battletoads en Killer Instinct."

Noobfather // Editor Revista GamerVip

"Me encantó que cada zona tuviese vida propia. Habían pequeños micromundos, donde siempre estaba todo pasando, desde cosplays, hasta una exhibición de lujo de ilustraciones. Este año Festigame se preocupó mucho más que de juegos"

Lobo // Editor Revista GamerVip

RETRO GAMER

Yapo dispuso de una visitada zona en Festigame, en donde todas las viejas consolas encontraron su lugar. Desde Atari hasta el primer Xbox, estaban todas accesibles al público y con televisores acorde a su época.

TELETÓN

Este año jugamos todos, era el slogan del evento, y es una frase que sin duda se hizo más que real en el stand de la Teletón. Donde se exhibieron juegos, se entregó información y se mantuvo un ambiente a destacar.

FESTIGAME 15>>

LOS 14 JUEGOS QUE NOS GUSTARON

01 // STAR WARS BATTLEFRONT

Si bien muchos estaban en duda con el nuevo título de la franquicia, bastó que lanzaran al Halcón Milenario en plena batalla entre X Wings y T Fighters, para que todos gritásemos como niños nuevamente. En Festigame se dispuso de una codiciada demo de combate a pie en cooperativo.

02 // NAVE

Este original juego, que no se puede experimentar sin su máquina arcade, fue otra de las joyitas del evento. La premisa es simple, cuanto duras disparando y mejorando tu nave, antes de ser destruido.

03 // SUPER MARIO MAKER U

Una delicia resultó para muchos este juego. La oportunidad de recrear niveles clásicos de la saga, experimentar un deja-vu a la niñez y salir con un brillante casco amarillo del stand, fueron la tónica en Nintendo.

04 // FIFA 16

Fifa regresa otro año más con un gran desafío, mantenerse como el juego lider mundial en el deporte rey, y la sorpresa de introducir el fútbol femenino a la saga.

05 // PES 16

Tremenda sorpresa nos llegó con la demo jugable de Pes 16. El juego luce muy bien y ha recibido cambios en los aspectos precisos, mientras la jugabilidad clásica Pes, está inalterada. Un gran regreso.

06 // UNTIL DAWN

Uno de los favoritos de la casa. La nueva entrega de slasher horror lucía impresionante en pantalla, sin duda, una aventura interactiva imperdible en PS4.

VIEJO CONOCIDO

07 // SPLATOON
Ya había salido, pero eso no menguó las ganas de la gente por jugarlo. Largas filas y mucha alegría en el stand de Nintendo.

08 // RARE REPLAY
Otro que ya había salido, pero que igual despertó las ganas de la gente. Es que, quien se puede resistir a probar Battletoads

09 // GEARS OF WAR ULTIMATE ED.

El clásico GOW más lindo que nunca. Modo multijugador disponible, y rostros felices de jugones que hacían fila para probar sus bondades.

10 // KILLER INSTINCT

Rash disponible, y streaming directo a un notebook, transformaban la experiencia de jugar Killer Instinct, en algo novedoso y llamativo.

11 // METAL GEAR V THE PHANTOM PAIN

Uno de los juegos más esperados por la concurrencia, y del que hubo muchas novedades. Se agradece de sobremanera la presencia de gente de Konami, que presentó conferencias sobre el título.

12 // MIRROR'S EDGE CATALYST

Con un diseño cuidadísimo y una propuesta sin armas de fuego, Faith se desliza en una carrera frenética donde los colores, el paisaje y las estructuras pasan rápidamente ante nuestros ojos. Sin duda uno de los regresos que esperábamos con ansias.

13 // LEGACY OF DEATH

Juego de peleas 3D, de factura nacional, que toma a 12 monstruos clásicos y los lanza a combatir. Se espera versión para PC y PS4.

14 // DESTINY THE TAKEN KING

No se puede negar la popularidad de Destiny. Tanto así, que la fila para probar su nueva expansión era constante y concurrida. Sin duda que es un favorito de los gamers.

METAL GEAR SOLID
THE PHANTOM PAIN

EL REGRESO DE UN VIEJO CONOCIDO

DATOS

Este es el último juego de la saga que contaría con la participación de Hideo Kojima.

La voz de Big Boss está a cargo del actor Kiefer Sutherland, conocido por su rol de Jack Bauer en la serie 24.

Algo que ha caracterizado a lo largo de los años a esta saga de Hideo Kojima es la espectacularidad gráfica, y por sobre todo, una exquisita trama argumental. Cabe destacar, y aclarar, que su protagonista no es Solid Snake, el personaje entrañable de MGS1 y MGS4, sino que se trata de Big Boss, el protagonista principal de MGS3: Snake Eater y MGS: Peace Walker, y claro con MGSV: Ground Zeroes.

Si eres fan de la saga, ya sabrás lo que apuntaremos, pero para los nuevos jugadores que van a descubrir a MGS en esta generación, vamos a aclarar, sin entrar en spoilers, que si bien la saga va numerada en orden de aparición en el mercado, cada juego tiende a tener saltos temporales, por lo que recomendamos fuertemente jugar la saga en sus otras entregas para que entiendas con más precisión lo que ocurre en esta nueva experiencia.

La trama de este juego parte con el final de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, justo cuando Snake es condecorado como Big Boss. Sin embargo, esa misma misión que lo deja como héroe, lo destruye como americano, y lo deja con un fuerte resentimiento contra los Estados Unidos. >>

Arriba: Big Boss regresa al protagonismo de la saga en esta entrega.

Izquierda: Quiet es uno de los personajes más polémicos de la entrega.

Arriba: El mundo abierto del juego es espectacular, paisajes acorde a la trama que te invitan a explorar.

"RECUERDA QUE ENCONTRARÁS UN COMPLETO ANÁLISIS DEL JUEGO EN GAMERVIP.CL"

Arriba: Podremos salir a misiones acompañados de diversos compañeros de combate.

Esto lleva a que cree un grupo de mercenarios sin nación, de la que después de algunas traiciones que no profundizaremos aca para no spoilear a nadie, tiene que ir a rescatar a algunos personajes importantes en la historia, dando comienzo a Ground Zeroes. Luego de una explosión, Big Boss queda en coma por 9 años. Este es el punto de inicio de The Phantom Pain, en un hospital en Chipre. Algo importante dentro de la trama del juego es la fundación de The Patriots, siguiendo las ideas de The Boss, y fundiéndolo con el deseo de proteger a los Estados Unidos, sin embargo, en su ejecución se malinterpreta casi todo, lo que a la larga lleva a Big Boss a abandonar la organización.

Con esto, Big Boss crea los Diamond Dogs, paradójicamente, es Solid Snake el que es manipulado por los Patriots, y cuyo efecto se conocen al final de Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots, con un Ocelot actuando casi desde las sombras para guiarlo. Una obra maestra en cuanto a historia se refiere. Entre las cosas a esperar de este juego, esta el proyecto "Les Enfant Terribles", ordenado por Zero y ejecutado por la Dra. Clark, que lleva al nacimiento de tres clones de Big Boss: Solid, Liquid y Solidus.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain es un juego que lleva al jugador a los motivos de los acontecimientos de los primeros juegos de MSX, con el levantamiento de Outer Heaven. Todo esto, lleva al cambio de personalidad de Big Boss, de pasar de ser un soldado inocente en Snake Eater a un ser lleno de ira y rabia producto de tanta traición y mentiras.

Algo que nos llamó la atención y siento que debemos mencionar, es que notamos a Big Boss más silencioso que de costumbre, quizás por algún tipo de límite en la cantidad de líneas que grabó Kiefer Sutherland (Voz de Big Boss en la presente entrega) , pero en algunas secuencias, en especial entre misiones, hechamos en falta más personalidad y vocalización de un personaje tan legendario como este. El trabajo en general de doblaje está muy bien realizado y Sutherland queda bien como Venom Snake, pero no podemos evitar extrañar en nuestra memoria emotiva al gran David Hayter.

Arriba: Nuestro cachorro ya crecido, será fundamental en algunas misiones.

Algo importante es que no se podrá importar los datos de Metal Gear Solid IV Online a esta versión, y el equipamiento de The Phantom Pain estará dividido en dos categorías: tren superior y tren interior.

Metal Gear V The Phantom Pain no es un juego para cualquiera, su intensa trama y personajes complejos y de pasado tormentoso, lo sitúan sin lugar a dudas con los grandes de este año, siendo un claro contendor a juego del año, junto a otro gigante como The Witcher 3.

Pero no solo offline disfrutarás el nuevo Metal Gear, ya que podrás descargar de forma gratuita Metal Gear Online, y disfrutar de un completo modo multijugador. Lamentáblemente, no todo es color de rosas en este aspecto, ya que el maldito y desagradable lag se hace presente en las partidas, invocando a veces los peores maleficios lanzados por los jugadores.El modo online nos pone en la piel de un operativo, enfrentando equipos en modos conocidos como el "Enfrentamiento a muerte o Dominación". El modo está creado para que se pueda jugar y desarrollar de forma táctica, algo que cláramente no se respeta mucho, y pasarás muchos desagrados, contemplando como se llena tu equipo de verdaderos "Rambo" criollos, que dejarán mucho que desear, y te arrancarán más de alguna palabrota de la garganta. Este es sin duda, el gran problema de los juegos tácticos cuando se meten en el rollo multijugador con equipos, como hacer funcionar el factor "Táctico" cuando claramente no tienes control sobre las decisiones que tomen tus compañeros. Un punto importante a destacar y que sin duda ha de influír en los problemas que hemos experimentado online, es la falta de servidores dedicados, algo que en esta era gamer, sin duda es importante. Con alrededor de 5 mapas, y características que iremos desbloqueando a medida que vayamos avanzando y jugando, el modo se hace atrayente, pero hay que tener paciencia, eso se los advertimos desde ya. Esperamos que estos problemas se

"ES IMPRESIONANTE COMO EL JUEGO LOGRA INVOLUCRARNOS EN LA HISTORIA Y SUS PROTAGONISTAS"

Arriba: Nuestro caballo, será un memorable compañero cuando estemos en misiones en Afganistán.

Above: Impresionante la iluminación lograda en consolas, que manteniendo estables 60fps, han sido muy bien aprovechadas.

vayan solucionando con el tiempo, y que veamos en un futuro cercano, una propuesta sólida donde si bien hay cosas sobre las que no tendremos control (Los chicos Rambo), hay otras que esperamos se solucionen, como el mentado lag.

Metal Gear Solid V The Phantom Pain es sin duda el debut que esperábamos de la saga en la nueva generación. Una gráfica impecable, y un mundo abierto que si bien puede caer repetitivo, siempre nos tendrá con las manos ocupadas. Es impresionante como el juego logra involucrarnos en la historia y sus protagonistas, desde la silenciosa Quiet hasta nuestro perro, todos nos mantendrán en algún momento con el alma en un hilo. Si tenías alguna duda, te invitamos a despejarla, ya que en estos momentos hay pocos juegos que valgan cada peso como este, con mucho contenido y garantizadas horas de diversión. Bienvenido Gran Jefe, que te esperábamos y no nos defraudaste.

BadSeed / Jotaplay
Autores Gvip

"Algo importante es que no se podrá importar los datos de Metal Gear Solid 4 Online a esta versión del juego multi jugador"

METAL GEAR ONLINE

Metal Gear Online ya está disponible en consolas. Para la versión en PC, habrá que tener paciencia, ya que estará disponible a principios del próximo año. La ausencia de servidores dedicados ha resultado de momento una pesadilla para los jugadores, algo que sin duda explotaría con mucha más fuerza en PC, donde de por sí la audiencia suele ser más exigente al respecto. Recordemos que esta no es la primera vez que la saga incursiona en el online, ya que Metal Gear 4 contó con un multijugador excelente y muy apetecido.

Abajo: Una intensa carga emocional nos espera en el juego. Veremos personajes nuevos, así como viejos conocidos.

Arriba: Quiet es uno de los personajes más controvertidos de la saga. Su presencia en algunas misiones será fundamental.

INFORMACIÓN

Plataforma:
PC
Desarrollador:
Allods Team / Obsidian
Publisher:
Mail.Ru

DATO

Skyforge se ha lanzado en una beta abierta gratuita para PC.

SKYFORGE MMO

PREPARA TUS SENTIDOS PARA UNA NUEVA APUESTA EN EL GENERO

En Skyforge somos dioses, velando por el bienestar del mundo desde una sala, pudiendo acudir al área en que es requerida nuestra presencia en un instante para mantener la fe de los mortales en nosotros y ganar súbditos.

Este es un MMO clásico, basado en la tradicional triada Tank – Support – DPS, en el que un gran mundo abierto fue reemplazado por un mapa con ciertas áreas a las que podemos acceder, estando aquí la diversidad de contenido, PVP, Dungeons, áreas abiertas con varias actividades, que es lo más abierto que llega a ser el juego. No esperen poder ir a perderse por el mundo con horas de caminata, en general el juego se mantiene en actividades que permiten sesiones breves.

El juego deja atrás el nivel y lo cambia por un sistema de prestigio que es otorgado por nuestro equipamiento, es decir, mejor equipo, mayor prestigio. Cualquiera que haya jugado The Secret World será familiar con estas 2 situaciones, aunque Skyforge es un tanto más limitado en el tamaño y contenido de los mapas. A su vez el juego tiene un sistema de clases libre, similar al de FFXIV, pudiendo cambiar de clase a libertad en cualquier momento con solo un clic, pero te deja conservar tu arma con la build de la clase lo que libera bastante espacio en inventario.

El juego a su vez también utiliza un sistema de desarrollo de personaje similar al de FFXIII ¿Recuerdan los cristales? Hasta visualmente es similar a eso. Al hacer misiones obtendremos un tipo de moneda especial que sirve tanto para ganar puntos de stats en un atlas de progresión general o en el específico de la clase, con lo que se desbloquean nuevas skills. Desarrollando el atlas general también es como podremos desbloquear nuevas clases.

Arriba: El diseño de personajes es sencillamente maravilloso

Arriba: Paisajes que te quitarán el aliento te esperan en Skyforge.

"Si jugaste The Secret World entenderás de inmediato el sistema de Skyforge>>

El Pasado 11 de Agosto, Se habilitó Crucible of Gods, la primera actualización mayor del juego, aunque fue más como habilitar una parte que estaba bloqueada del juego. Con esta se agregan nuevas mecánicas, incluidas el Escalado de prestigio, haciendo que el jugador más bajo de una instancia se iguale con el más alto para mantener pareja la dificultad de la actividad. Se agrega la Forma Divina y con ella se habilitan las Raids, principal actividad de PVE en lo que a end-game se refiere. Se agregan también las Invasiones, una actividad de PVE a gran escala en que se requiere a la mayor cantidad de gente posible; Anomalias, una actividad de 5 jugadores en mapas abiertos, y Distorsiones, una actividad exclusiva para los Panteones (guilds del juego).

Skyforge es un MMO al que vale la pena tener en cuenta, no solo por el equipo de trabajo a cargo del proyecto, Obsidian, ya que el juego toma varios elementos de otros titulos (es casi como un FFXIV + The Secret World + el combate de Tera), tiene una ventaja comparativa sobre ellos al ser Free to Play, y con la tienda teniendo prácticamente solo boosters y cosméticos, se asegura un ambiente Free to Play y no un Pay to Win. >>

Derecha:: Los paisajes abiertos destacan por su belleza y colorido.

LEGION

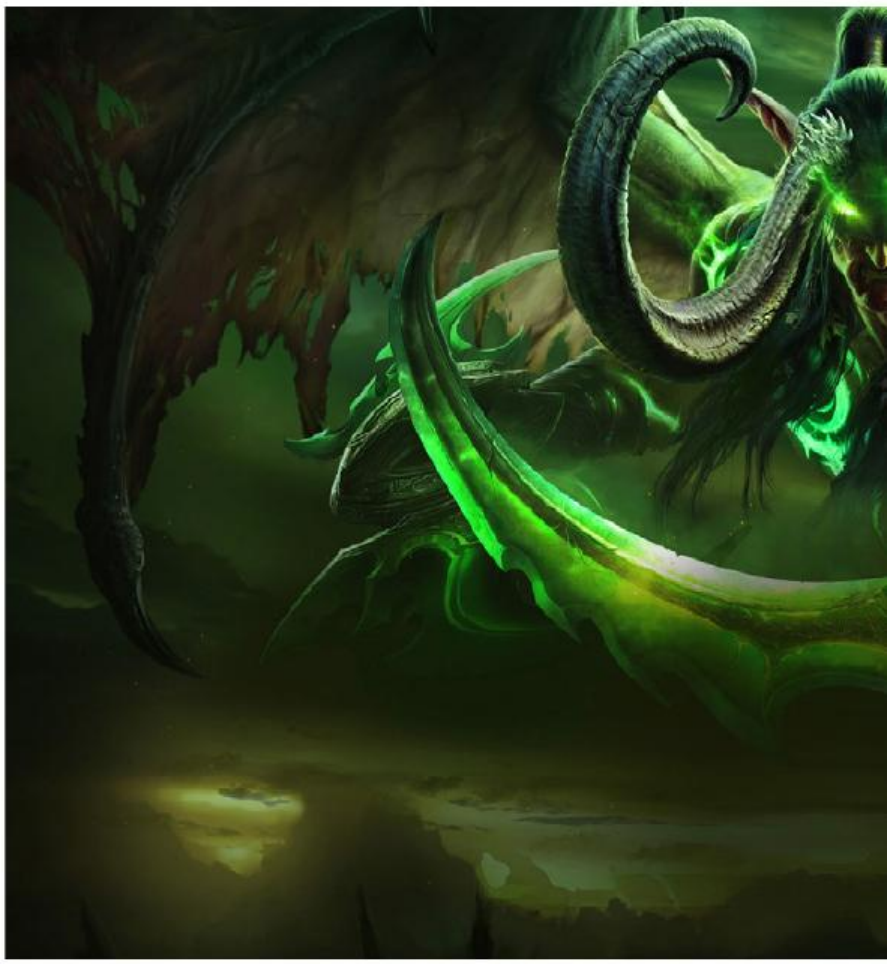
WORLD OF WARCRAFT

LLEGA LA EXPANSIÓN QUE PROMETE CAMBIARLO TODO

Al finalizar con el proyecto de Warcraft III Reign of Chaos y The Frozen Throne, todo el equipo de Blizz decide hacer un salto arriesgado y cambiar el estilo de juego, deseando que todos los Gamers puedan crear un personaje en este gran universo. Con esa idea en mente querían crear un mundo lleno de aventuras, donde las nuevas leyendas y héroes de Azeroth serían los mismos Gamers. Lanzando esta gran apuesta que se llamaría World Of Warcraft, un MMO (Masive Multiplayer Online) en el cual tendría una suscripción por pagos mensuales a cambio de múltiples actualizaciones, nuevas experiencias y retos, con su fecha de lanzamiento el 24 de noviembre del año 2004. Fue tal el éxito de esta nueva idea que llegaron a un ser el indiscutible rey MMO, con aproximadamente 20 millones de jugadores.

INFORMACIÓN

Formao: PC
Desarrollador: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Género: MMO



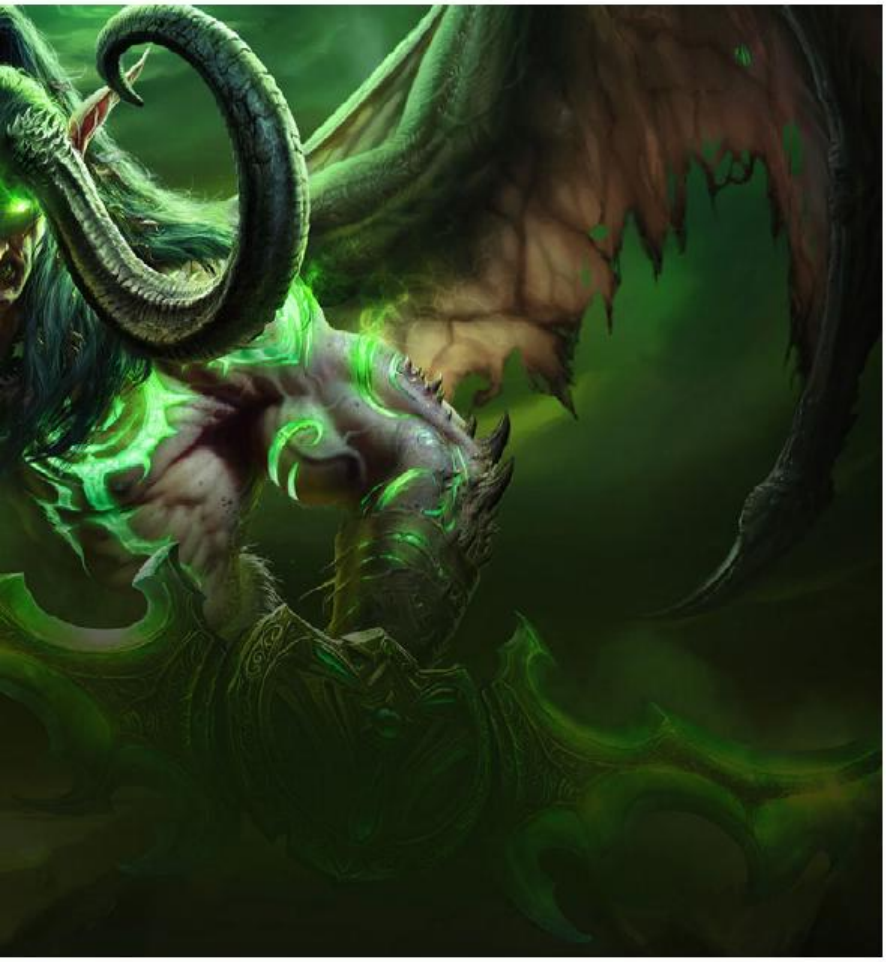
Abajo: El arte conceptual ya está dispuesto, mientras WOW se prepara para el cambio.

"YA VAN 11 ANOS DE WOW, CON UN SISTEMA QUE MUCHOS GAMERS SIENTEN QUE ESTA QUEDANDO OBSOLETO..."

La historia sigue expandiéndose cada cierta cantidad de años por medio de nuevas expansiones, con mucho más historia y personajes iconos por vencer. En Burning Crusade el principal enemigo era Illidan Stormrage; Wrath of the Lich King, Arthas y así sucesivamente hasta la última que se llamó Warlords of Draenor, consistiendo en regresar al pasado para mantener toda la línea de tiempo. Hace muy poco, en Gamescom 2015, se presentó oficialmente World of Warcraft Legion, siendo continuación a la antigua expansión donde Gul'Dan logra crear un portal para que la temida Legión de Fuego pueda conquistar Azeroth, siendo los jugadores los únicos héroes capaces de pelear en contra de ellos.

Entregándonos una nueva clase, los cazadores de demonios, que va a ser la más ágil de todo el juego, especializándose en el movimiento rápido por

Dato: World of Warcraft, es uno de los pocos MMO en que su comunidad se siente cómoda pagando suscripción mensual.



Abajo: No solo cambian modos e ingresan clases con Legión, se esperan nuevos paisajes que lleguen a la saga.

DATO

Warcraft es una de las franquicias fundadoras de la compañía Blizzard Entertainment. Si bien partió como un Real Time Strategy Game (RTS), en el cual se sentaron las bases de una historia que hasta el día de hoy se continúa escribiendo, con la salida de World of Warcraft se convirtió en un MMORPG, probablemente el más popular de todos. Pronto se prepara una cinta larga duración de la franquicia.

medio del campo de batalla y su insigne metamorfosis, en que se transformarén en demonios. Tambien seremos capaces de utilizar armas legendarias dentro del universo de Warcraft, como Ashbringer, Doomhammer.

La nueva zona por explorar, las Islas Quebradas, nos mostrarán los restos de la antigua civilización de los elfos nocturnos, donde detuvieron la primera invasión. Como ahora todos los héroes serán llamados a defender, independiente de la facción que pertenezcas, se crearán la Sala de Orden, donde podrán hacer misiones especiales únicas para cada clase y que servirán para complementar la historia, así como también mejorar el arma legendaria que se nos va a entregar.

Por otro lado, aún con el anuncio en la Gamescom, quedan muchas interrogantes con respecto al juego en sí. Ya van 11 años junto a un sistema, que muchos Gamers sienten que está quedando obsoleto, monótono, dejando a muchos que han jugado hasta el día de hoy en dudas si comprar esta nueva expansión.

Arriba: El arte promete, así como los detalles anunciados. Habrá que ver como reacciona la comunidad al cambio.

DONDE ESTÁ

Te recomendamos descargarlo desde la app Battlenet de Blizzard.

Se ha dicho que se ha vuelto tan simplista que llega a aburrir lo poco que se puede hacer, refiriéndose al sistema de talentos, junto a unos gráficos que muchos piden a gritos que se actualice en todo aspecto, no únicamente los personajes. Llegando al nivel más bajo de subscripciones, siendo alrededor de 5.8 millones de personas, que no es poco, pero en comparación con sus días dorados es casi un 75% menos de jugadores.

Los vientos de cambio rugen, y la legión se acerca a paso firme. Solo queda esperar y ver si World Of Warcraft continuará haciendo historia, o si tiene que retirarse para dar paso a nuevas franquicias o volver a sus raíces RTS.

STAR WARS THE FORCE AWAKENS

EL REGRESO MÁS ESPERADO DEL AÑO

DATOS:

Star Wars The Force Awakens
Estreno:
17 de Diciembre 2015
Director:
J.J. Abrams
Distribución:
Walt Disney Studios Motion Pictures

No cabe duda, el gran evento cinematográfico del 2015 viene de la mano de Disney y J.J. Abrams, Star Wars The Force Awakens. En un año marcado por las novedades en torno a la saga creada por George Lucas en 1977, surge la pregunta ¿cuánto sabemos de esta nueva entrega? Especular es la consigna, sobre la base de lo que hemos visto en los trailers presentados hasta ahora.

Remontémonos a 1983, con el final de El Regreso del Jedi: Palpatine ha muerto, Darth Vader se convirtió en un mal recuerdo y la destrucción de la Estrella de la Muerte y de la mayor parte de la flota imperial auguraba un futuro esplendor, con la formación de la nueva República y el resurgir de la orden Jedi de la mano de Luke Skywalker (Mark Hammill). ¿Sucedió así? 30 años después de la batalla de Endor, pareciera que no. La paz ha estado lejos de alcanzarse y la resurrección de los jedis fue una utopía. La República no ha alcanzado la unidad necesaria para consolidarse, lo que habría permitido que los focos que quedaban del Imperio se reconstituyan, siendo una fuerza quizás no dominante, pero sí muy poderosa aún en la galaxia, donde destacan las figuras del Supremo Snoke (Andy Serkis) y sobre todo de la Capitana Phasma (Gwendoline Christie), quien encabezará la más grande arremetida del antiguo Imperio contra el nuevo orden en tres décadas.

Este es el escenario donde las antiguas fuerzas rebeldes deben reagruparse, y que forzará a Leia Organa (Carrie Fischer) y Han Solo (Harrison Ford) a salir del retiro y volver al campo de batalla, donde encontrarán aliados como el piloto Poe Dameron (Oscar Isaacs) y el storm trooper Finn (John Boyega), agente imperial no muy convencido de la causa a la que adhiere.

Arriba: El Halcón Milenario regresa en gloria y majestad, ante el júbilo de ya varias generaciones de fans.

Abajo: BB-8 es el nuevo androide de la saga, y se suma a un elenco que ya es un clásico.

Pero Luke Skywalker no se ha rendido y continuará buscando el resurgir de la orden Jedi, y encuentra una esperanza en Kira Rey (Daisy Ridle) una joven aventurera en la que la Fuerza se manifiesta con intensidad, de la que está ligado mucho más de lo que cree. Sin embargo, no es el único que busca a la chica, pues también sigue sus pasos Kylo Ren (Adam Driver) el último Sith de la galaxia, uno de

EL SABLE QUE UTILIZA KYLO FUE CREADO POR EL MISMO, DE FORMA TOSCA Y RUDIMENTARIA

SU NOMBRE ES KYLO

Kylo Ren es el llamativo villano de esta entrega, del cual J.J Abrams ha comenzado ya a brindarnos detalles. Su nombre es Kylo y el "Ren" es el título de la orden a la cual pertenece, Los Caballeros de Ren. Con una fuerte influencia templaria, no sabemos aún que liga a los caballeros Ren con los señores Sith, pero lo que sí ya es un hecho, es que el "Ren" es el equivalente a lo que fuese el título de "Darth". Kylo Ren trabajará bajo el mando del líder supremo Snoke, una poderosa figura del lado oscuro de la fuerza.

los puntos fuertes del tráiler con su sable laser de tres puntas.

La nota simpática la pondrán los siempre entrañables Chewbacca (Peter Mayhew), C3PO (Anthony Daniels) y R2-D2...pero quien amenaza con robarles la película es el debutante BB-8, un robotito muy parecido a R2 que en sólo dos trailers ya se ha ganado su hinchada, tanto así que su entrada en la última ComiCon fue, sorprendentemente, una de las más aplaudidas.

Quedan cosas por develar aún..como ¿Qué papel cumplen el legendario Max Von Sydow y el célebre Simon Pegg en esta historia? ¿Qué importancia tiene la chamuscada máscara de Darth Vader que aparece? Y aquí es donde el factor ansiedad empieza a hacer de las suyas. Valor, muchachos. Es en noviembre, cada vez falta menos. Que la fuerza los acompañe en esta espera.

Abajo: Ya se ha dado a conocer, el primer afiche oficial de Star Wars The Force Awakens. La gran duda es ¿Donde está Luke?.

por Lobo Cinépata

Pareciese que los minutos avanzan lentos, las horas se congelan y las semanas medran como los ents cuando esperamos con ansías la salida de Star Wars Battlefront, este 20 de noviembre. Son muchas las expectativas, ilusiones enlazadas de gamers y cinéfilos, pero no es una sorpresa para quienes nacieron, crecimos o recuerdan, de la mano de una de las mejores historias jamás contadas. Quizás los fans más vetustos e inflexibles, me incluyo, aún no concilien la sola idea de que Disney posea el control sobre la obra de Lucas, pero recuerden que cuando una puerta se cierra, otra se abre. Podemos atacar en muchos sentidos al Imperio del Ratón, pero hay un mérito que no podemos arrebatarle: Disney sabe de espectáculos y Battlefront es una evidencia de aquello.

Battlefront es un shooter con una mecánica de juego mejorada y ampliada, fiel a Battlefield, inspirado además en videojuegos anteriores de Star Wars (antiguos Battlefront) sin olvidar la experiencia de SW en otros géneros.

Luciendo unos gráficos fotorrealistas de alta calidad, banda sonora sublime y una jugabilidad que promete inmersión casi automática, combatiremos en planetas, lugares y batallas emblemáticas de la saga. Siendo 12 los mapas multijugador en su lanzamiento, contando además con un dlc gratuito; "La Batalla de Jakku" ampliando la experiencia con 2 mapas extra y que nos permitirán recrear los acontecimientos previos a Star Wars: El Despertar de la Fuerza.

Partidas multijugador online a gran escala, masivas y épicas, de 40 jugadores como máximo y 8 como mínimo. Además tendremos la opción de alternar la cámara entre primera y tercera persona. Como novedad, Battlefront no contará con clases ni patrullas in-game, es decir, nuestro personaje no estará limitado por una tipología específica, podremos equiparnos con las armas y habilidades según nuestros caprichos, solo limitados por lo que desbloquiemos según el nivel

Arriba: Tanto como Luke Skywalker y Darth Vader se dan cita en el juego, abriendose paso entre ejercitos como fuerzas inamovibles. Requerirás de toda tu habilidad para acabar con ellos

Derecha: El juego fortalece la experiencia cooperativa, tanto en línea, como en pantalla dividida.

UN NUEVO BATTLE...

Para la gran mayoría de quienes hemos jugado Battlefield desde hace eones, en lo personal desde el BF 1942, la primera impresión al ver gameplays de SWBF fue: "Son soldados estadounidenses haciendo cosplayer de SW, las naves son F-16 y MIG-35 refaccionados como X-Wings y Cazas TIE, etc" pero conforme el tiempo pasaba fuimos siendo testigos de más y más detalles, y ahora, a 3 meses del lanzamiento oficial para PS4, XONE y PC, podemos sobarnos las manos.

EL JUEGO FUE ORIENTADO POR COMPLETO AL MULTIJUGADOR, PARA SER DISFRUTADO TANTO ONLINE, COMO A PANTALLA DIVIDIDA.

Derecha: El aire se transformará en un escenario para épicos combates. Incluso podremos utilizar naves clásicas de la saga.

Izquierda: Héroes y villanos de la franquicia, estarán presentes en Battlefront.

ganado con experiencia. Además, en batalla seremos compañeros directos solo de un jugador de la partida, independiente de tu equipo de facción, pudiendo ser ambos de distinto nivel y con la posibilidad de compartir equipamiento ¿Que equipar cada uno? ¿Que habilidades empuñar? La estrategia de combate queda en tus manos.

Tendremos a nuestra disposición, un arsenal completo inspirado en el universo creado por Lucas. Además, podremos controlar AT-AT, speeders, incluyendo el modelo de nieve, y aeronaves, recreadas con lujo de detalle, distintas en apariencias y habilidades según tu bando (Rebeldes o Imperio Galáctico) Y no podemos dejar de mencionar al legendario Halcón Milenario, la nave de Han Solo y Chewbacca.

Abajo: Battlefront promete un combate a gran escala, como la saga no ha visto en muchísimo tiempo. Desde combate a pie a épicas batallas en el aire.

Podremos además, alterar el transcurso de una batalla radicalmente al asumir el rol de personaje míticos de SW, como Darth Vader, Luke Skywalker, Boba Fett, Han Solo, Leia y Palpatine, siendo muy probable que la lista de posibles protagonistas se amplíe con el tiempo.

Hasta el momento DICE ha confirmado 6 modos de juego, que explicamos en detalle a continuación: BLAST (Duelo por Equipos de 10 versus 10), SUPREMACY (Una suerte de modo de captura o conquista, donde podremos utilizar todo tipo de vehículos, aeronaves, héroes y villanos), FIGHTER SQUADRON: (Modo exclusivamente para combate aéreo entre X-Wings y Cazas TIE), WALKER ASSAULT (Modo en donde 20 rebeldes intentaran derribar los AT-AT del Imperio), CARGO y DROP ZONE, de los cuales aún no tenemos tantos detalles.

Lo más cercano a una experiencia de un jugador que tendrá el juego serán las misiones, que podremos completar solos, con un segundo player a pantalla dividida sin conexión a internet o con un amigo online. Peter Moore ya había mencionado hace algunos años, que el juego no tendría campaña en solitario o modo historia, siendo su norte el multijugador de forma absoluta. Si bien es un planteamiento que no comparto, si de verdad resulta en una enriquecedora y completa experiencia online, no tengo queja alguna.

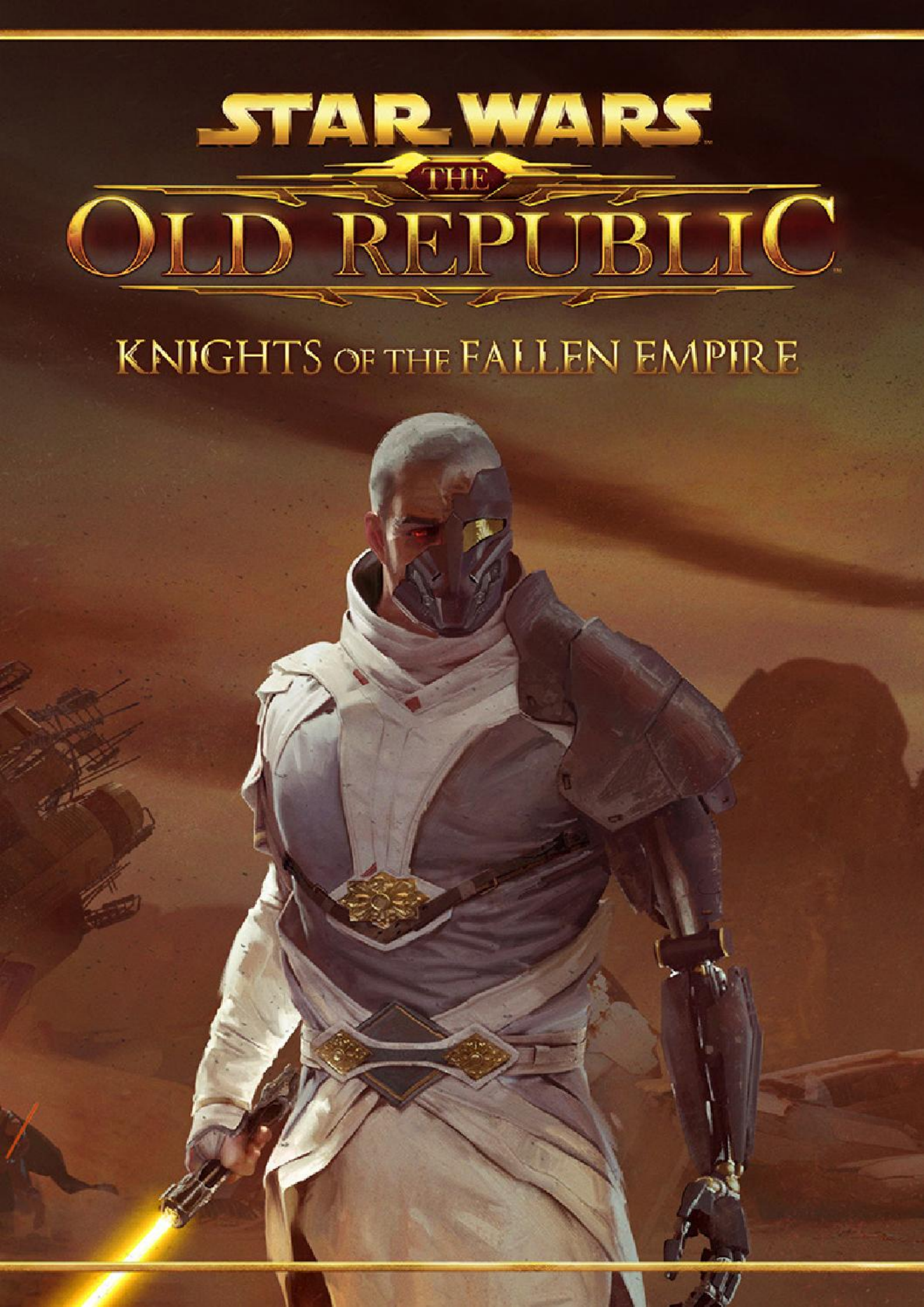
Para finalizar solo nos queda anunciar que ya fue revelada oficialmente la Darth Vader Limited Edition PS4, una consola perteneciente a la serie CUH-1200, personalizada con el Lord Sith mas famoso de la galaxia y que incluirá además el juego Battlefront Deluxe Edition. Incluirá además un código para descargar cuatro juegos clásicos: Super Star Wars, Star Wars: Racer Revenge, Star Wars: Bounty Hunter y Star Wars: Jedi StarFighter. Cada uno de ellos portados para PS4 con gráficos mejorados y sistema de trofeos. También se prevé la salida de esta misma edición, pero que no incluya el casco icónico de Darth Vader. Las pocas unidades de este bundle, serán vendidas en USA y en algunos países de Europa.

EXPECTACION **99%**

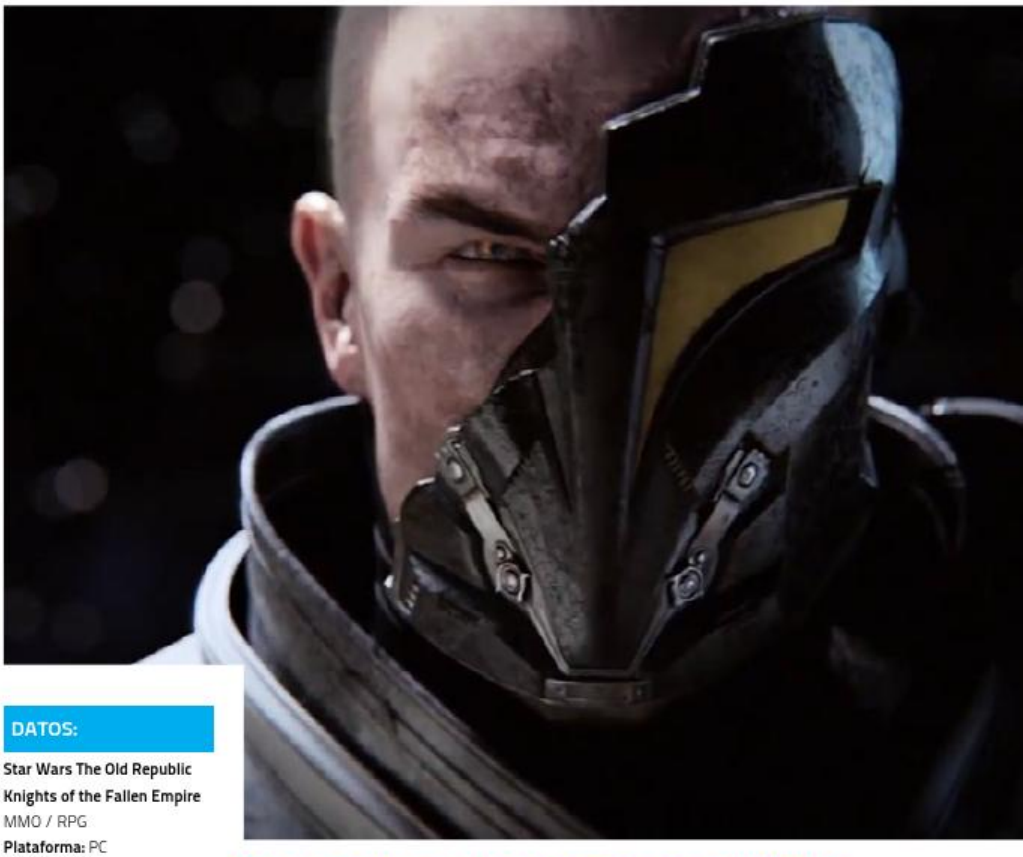
Artículo por Coke Juliani Xardas

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE



STAR WARS
KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE



Primero que nada, vamos a aclarar algo de entrada, Knights of the Fallen Empire es el juego que todos esperásemos fuese Old Republic, tras su primer trailer. Una sólida experiencia single player, con tremenda historia y personajes, que nos llevase a la épica lucha entre el lado oscuro y la luz, jedis y siths, el bien y el mal al estilo Star Wars. Si lo tuyo no son los MMO y desde Knights of the Old Republic que arrastras la bolsa del pan a la espera de otro buen RPG de star wars, debes levantar la cabeza, secar esas lágrimas y sonreir.

Para jugar Knights of The Fallen Empire no necesitas haber pasado por el MMO y las cientos de misiones de Old Republic. Tal cual un Mass Effect, podrás crearte tu personaje desde cero, y comenzar de inmediato con nivel 60. No te compliques pensando que no entenderás nada con un personaje a tal nivel en Fallen, pues Bioware introducirá un sólido tutorial teniendo en cuenta que se abren a todos los viudos de Kotor.

El juego es gratuito, pero para poder acceder a él debes poseer una suscripción a Old Republic, cualquiera sirve. Con ella, aparte de tener asegurado tu Fallen apenas salga, obtendrás tambien el MMO Old Republic y todas sus expansiones, como por ejemplo Shadow of Revan.

Otro punto a destacar es que KOTFE contará con una campaña de 9 episodios, pero se planea expandir a futuro, otorgando contenido en solitario, para crear el más grande RPG que la franquicia tendría hasta la fecha. Todo, dentro del universo de Old Republic que, por su lado, continuará como MMO. Ojo que no tendrás que esperar eternamente por los siguientes episodios, ya que desde principios del 2016, Bioware comenzará a liberar material para que dicho año sea robusto en la constitución de KOTFE.

Como ya mencionamos el juego se mueve dentro del universo Old Republic,

DATOS:

Star Wars The Old Republic
Knights of the Fallen Empire
MMO / RPG
Plataforma: PC
Desarrollador: Bioware
Distribuidor: Electronic Arts
Fecha de Salida: Octubre 2015
Un solo Jugador

FALLEN HA LLEGADO PARA SUPLIR LA DEMANDA POR UNA AVENTURA PROFUNDA DE UN SOLO JUGADOR.

Destacado: Nuevos personajes se acercan al universo de The Old Republic, un juego que cada día más se aleja de las garras del "MMO", para caer en las suaves manos del más dulce "RPG".

pero Bioware ha destacado la tremenda importancia del mismo. Todo el aspecto multijugador se verá afectado dentro de Old Republic. Si bien no planean abandonar las raíces MMO por completo, se comenzará a focalizar en la tremenda historia para un jugador.

Una advertencia, chicos, a todos quienes se hagan personaje de 0 con el nuevo juego, no podrán con el, mismo personaje, jugar todo lo anterior. Eso incluye la campaña, las decisiones de romance y los dlc de historia de Old Republic. Para eso hay que crear un personaje y empezarlo desde nivel 1.

Si eres un fan de Star Wars, te recomendamos entrar en este universo ahora, con un "12 x" de experiencia agregado, Old Republic está en perfecto estado para simplemente realizar las misiones principales, y cual rpg, disfrutar de una profunda historia.

EXPECTACION **90%**

Artículo por Carlos Menares

II
JOHN-117
HALO 5
GUARDIANS
10.27.15 XBOX.COM/HALO5

Master Chief regresa en grande, dentro de una trama, donde no siempre será el héroe.

Lo primero que nos sorprende de entrada es lo bien optimizado del juego. Halo 5 es un juego artìsticamente hermoso, que fluye con una gran solidez en Xbox One. Los 60fps se mantienen estables, en gran parte a un nuevo sistema llamado "Resolución dinámica", que permite a la consola fluír entre los 900p a 1080p, manteniendo sus frames fijos. El juego, hemos de acotar, se mantiene casi en un 80% en estables 1080p, mostrando el gran trabajo realizado por la gente de 343.

Halo 5 Guardians nos pone tanto en el papel de nuestro ya clásico Master Chief, como en el de Spartan Locke, con quienes emprenderemos una trama de traición y redención, que en un principio llevará a nuestros protagonistas a enfrentarse, para acabar uniendo fuerzas. Esta relación "amor/odio" entre protagonistas, es sin duda un sistema narrativo utilizado con anterioridad, en diversas plataformas como el comic de super héroes o el cine, pero que acá nos inyecta una dosis de novedad en una franquicia que hoy respira nuevos brios. La campaña la puedes jugar solo o con amigos, que en modo cooperativo nos trae bastantes recuerdos de Halo Reach, algo sumamente positivo. Para los viudos de Cortana, sin adelantarles nada, solo les podemos mencionar que les espera una gran sorpresa.

"HE DE SER FRANCO, Y RECONOCER QUE EN UN PRINCIPIO ODIABA A SPARTAN LOCKE"

Halo 5 es sin duda el primer juego de la franquicia, en donde se nota de sobremanera la mano de 343, con ideas propias y llevando la saga por nuevos aires. He de ser franco y reconocer que en un principio le tenía poca fe al juego, y que personajes nuevos como Locke me caían como patada directa al estómago, pero una vez experimentado el juego, vivida su historia, las cosas van cuadrando y acaba por cerrarse un nuevo y sólido arco en la franquicia.

Halo 5 cuenta además con un tremendo modo online, con batallas entre los clásicos Rojos vs Azules, así como modalidades completamente nuevas, como lo es el modo Warzone, donde casi como en un Moba, vas conquistando el mapa y avanzando entre enemigos humanos como controlados por la IA. Al momento de este análisis no teníamos aún acceso al modo online, por lo que atentos a nuestra web, para un completo análisis de este gran Halo.

Arriba Izquierda: Nathan Fillion, de Castle y Firefly, como flamante Spartan.

Arriba Derecha: Las batallas de online de Halo 5, serán llevadas a nuevo puerto con el modo Warzone.

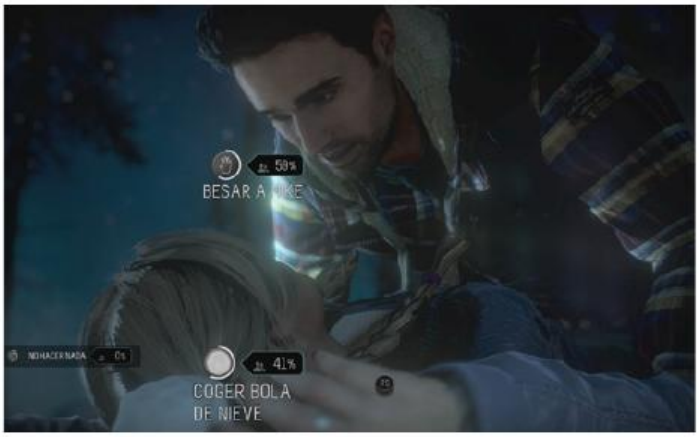
UNTIL DAWN

HORROR EN ESTADO PURO

Finalmente llega la nueva aventura interactiva exclusiva de PS4, y esta vez, viene cargada del más puro terror. ¿Recuerdas aquellas viejas películas de terror, con asesinos enmascarados, que incansablemente perseguían jovencitas ligeras de ropa en parajes desolados? Until Dawn trae de vuelta lo mejor de aquellas cintas, siendo un firme exponente al renacer del género Slasher en este 2015, acompañando nuevas series como la reciente "Scream" o la prometedora "Scream Queens". Primero salgamos de lo que salta durante las primeras horas de juego, Until Dawn bebe de Heavy Rain, siendo la mejor experiencia del género que he experimentado desde aquella historia. Sí, Until Dawn es mejor que Beyond. Quizás uno de los mejores aspectos del juego es lo bien trabajado de sus personajes, que si bien suelen caer en los estereotipos del género, el hecho de poder jugar con todos, y experimentar sus terrores o delimitar sus personalidades, afectos y relaciones, los acerca al jugador, haciendo que nos importe lo que les suceda.

DATOS:

Formato: Playstation 4
Género: Aventura Interactiva
Desarrollador: Massive
Publisher: Sony
Disponible: 25 de Agosto
No. de Jugadores: 1
Online Multiplayer: No



Arriba: Las tomas de desiciones, no solo involucran situaciones de vida y muerte. Instancias como la de la imagen abundan en Until Dawn.

La historia de Until Dawn dura entre 6 a 8 horas, dependiendo de tu ritmo al jugar. La historia está bien construida, y posee las vueltas de tuercas necesarias para mantenerte enganchado. Mención aparte para unos suculentos extras, que van desde videos detrás de cámara, hasta un singular sistema de "Sustos grabados", en los que el juego captura de forma automática tus sobresaltos durante el mismo, para esto es necesario poseer la cámara de la PS4. Las tomas de decisiones delimitarán una aventura, que con una gráfica de lujo y un excelente detalle en sus entornos y personajes, acompañarán de forma certera tus más dulces pesadillas. Sin duda, una aventura que debes experimentar.

por Carlos Menares

SUPER MARIO MAKER

PREPARA TU ARQUITECTO INTERNO

DATOS

Formato:
Nintendo WiiU
Desarrollador:
Nintendo
Publisher:
Nintendo
Lanzamiento: 2015

DESTACADO

Creatividad, nostalgia e interacción puestas en marcha, en una entrega, en la que seremos dueños de crear las etapas que siempre soñamos.

Desde un principio nos mostraron cual es el concepto de este juego, la capacidad de poder diseñar los niveles que soñábamos cuando éramos pequeños. Darle vida, disfrutarlo, para terminar enseñándolo al mundo con orgullo. La interfaz es muy sencilla, permitiendo que cualquier persona pueda crear desde un nivel sencillo, hasta pesadillas de niveles que el mundo jamás olvidara. Con el Stylus(lápiz) del Wii U Pad podemos diseñar el nivel, todo separado de manera simple: enemigos, items, tipos de superficies, efectos especiales, entre muchas opciones más. Junto a todas esas opciones, nos entregan la oportunidad de poder jugar con las mecánicas de diferentes juegos en la historia de Mario, entregando una nostalgia tremenda cada vez que vamos a crear alguno de nuestros niveles. Mario Maker es una gran entrega, dedicada en especial a los fans de la saga, que sin duda no se defraudarán.

Arriba: El pad de WiiU resulta la herramienta perfecta para el juego..

Arriba: Podrás recrear todos los clásicos Mario, que anidan en tu memoria.

SAINT SEIYA

ALMA DE SOLDADO LLEGA A PS4

DATOS

Formato:
PS3 / PS4 /PC
Desarrollador:
Bandai Namco
Publisher:
Bandai Namco
Lanzamiento:
2015

Alma de Soldado es el mejor juego de los Caballeros del Zodiaco a la fecha. Así de simple muchachos, podrás experimentar como nunca diversas sagas como Santuario, Hades o la apócrifa saga de Asgard, con gráficos bastante cumplidores, donde lo que más destaca es la mobilidad. Siempre los juegos de Seiya han sido tiezos, siendo un agrado la fluidez de este, llegando incluso al extremo de permitirnos realizar fluidos combos, algo que para la franquicia es inusual. Los poderes supremos siguen siendo espectaculares, y el nuevo doblaje latino, con muchas de las voces originales, lo transforman en un imperdible para los fans.

FORZA MOTORSPORT 6

LLEGA UN NUEVO REY A LAS PISTAS DE XBOX ONE

DATOS

Formato:
Xbox One
Desarrollador:
Turn 10
Publisher:
Microsoft
Lanzamiento:
2015

Forza 6 es sencillamente el mejor simulador de autos de la generación. En una saga que destaca por la simulación, Forza 6 de inmediato se pone por sobre sus predecesores entregando al fin una entrega que deja con la boca abierta tanto por su solidez gráfica, como por su tremenda variedad de autos, mapas y contenido tanto offline como online. Es el juego con el que debió debutar Xbox One, ya que está a años luz del compuestito y hasta mediocre Forza 5. La simulación aquí es el norte, por ende quienes busquen un buen desafío y mundo tuerca real, estarán de fiesta, pues despues de muchas decepciones, al fin llega el tremendo simulador que esperaban.

BATTLETOADS

LOS SAPOS KARATEKAS QUE SE TOMARON LOS 90'S

DATOS

El primer Battletoads se realizó en 1991, y hoy es recuperado en Xbox One con la Rare Collection. Casi 25 años han pasado y el encanto continúa intacto.

Esta franquicia es legendaria, conocida por casi todos los Gamers. Creada por Rare y distribuido por Tradewest, el año 1991. Su formato es una fusión de dos géneros de videojuegos: Beat'em Up y Side Scrolling. Fue la primera consola Nintendo la que los vio surgir. Ese fue el primer paso para llegar a ser conocidos por todo el mundo gracias a su estilo único, increíble dificultad y diseño de personajes.

Los integrantes del equipo Battletoads son Rash, Zitz y Pimple, juntos a la ayuda e información que entrega el profesor T. Bird, para cada una de sus misiones, en las que intentan salvar a la princesa Angélica de las manos de la Reina Oscura. Cada uno posee la capacidad de poder transformar cualquiera de sus extremidades en lo que ellos deseen, como por ejemplo sus manos en taladros o sus pies en hachas. Con estos poderes destruyen todos los planes y aplastan por completo a los secuaces de la malvada Reina sus intentos de dominar el universo.

Por otro lado, este juego, además de ser un gran reto, tiene muchos factores anecdóticos. DiC Entertainment produjo un capitulo animado de estos héroes, siendo revelado el año 1994 con la finalidad para competir con

Arriba: Battletoads fue de los primeros juegos en contar con una villana sexy.

Arriba: Battletoads y Double Dragon The Ultimate Team, fue el juego que reunió a ambas franquicias en el año 1993. Todo un clásico de su época.

FUE TAL LA POPULARIDAD DE ESTOS SAPOS, QUE EN EL AÑO 1994 SE PRODUJO INCLUSO UNA PRODUCCIÓN ANIMADA

la fama de las Tortugas Ninja. Fue hecho y escrito por Phil Harnage junto a David Wise (no tiene relación con el compositor de los videojuegos del mismo nombre, pero si fue el escritor principal de las Tortugas Ninjas del año 1987), siendo un total fracaso. El comic, que muestra toda la historia previa a los videojuegos, fue creado por un trabajador de Rare, Guy Miller, y fue publicado en la revista Nintendo Power.

En los videojuegos se marcaron hitos importantes, como la Reina Oscura quien es la primera antagonista con un diseño sexy, usando un traje de una pieza, mostrando su sensualidad y a su vez la maldad de su interior. Fue una de las primeras femme fatale en la historia de los videojuegos.

A su vez se ganaron el titulo por tener una de las etapas más difíciles en el mundo de los videojuegos hasta el día de hoy. Cualquier Gamer que haya llegado a donde hay que manejar una moto flotante (exactamente la tercera etapa), recordara la ira y frustración de lo que es pasar por todos esos obstáculos que te eliminan de un golpe.

En la actualidad Phil Spencer, jefe del estudio de Microsoft ha dicho reiteradas veces que quiere volver a ver al equipo luchar contra las fuerzas malignas y hacerlos más populares de lo que ya son dentro de la cultura gamer, entregando pequeñas dosis, siendo el equipo un jefe especial para Shovel Knight de Xbox One, el lanzamiento de Rare Replay en donde podemos disfrutar de todos sus juegos, y anunciando en la Gamescom de este año que Rash va a integrarse al juego de lucha Killer Instinct en marzo de 2016.

Estos héroes legendarios han vivido durante muchos años en la cultura Gamer, llegaron a ganarse el cariño de todos, incluso de los que se frustraron por nunca poder pasar el nivel "maldito", pero tienen un éxito tan grande que después de su último juego todos quieren verlos otra vez en acción. Y esperamos que Rare nos presente una nueva misión para estos increíbles sapos.

por NOOBFATHER

Arriba: La acción en Battletoads era frenética y colorida, destacando entre tantos juegos similares en una década en que el Arcade reinaba.

SI TE GUSTA

Te recomendamos Double Dragon

Otro clásico de la acción en los 90's.

>>TE INVITAMOS A VISITAR **VIDEOGAMESCHILE.COM**
Y ENTÉRATE DE TODAS LAS NOVEDADES GAMER EN EL PAÍS<<

CHILEGAMES>>

LOS VIDEOJUEGOS EN NUESTRO PAIS

MARCELO SERRES

Cual paladín criollo, Marcelo es el actual presidente de VG Chile, y quien ha impulsado una suerte de "Revolución gamer" en el país, impulsando un sin número de proyectos internos, así como procurando expandir nuestra industria en el siempre demandante mercado internacional.

VGCHILE

PRESENTES EN FESTIGAME

VG Chile es la Asociación Gremial Chilena de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos. Junto con ello, representa al Chapter de Chile de la IGDA (Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos).

En festigame de este año, el evento que más relevancia tiene en el mundo gamer criollo, se presentaron muchas sorpresas. Sin duda destacando, todo lo realizado por la agrupación de videojuegos de Chile e IGDA, quienes tuvieron su propia presentación, en la noche del videojuego, así como un concurrido stand lleno de novedades.

Esta agrupación nació el año 2009, cuando Alejandro Woywood hizo una convocatoria para el 15 de diciembre del mismo año, con motivo de un encuentro de desarrolladores de videojuegos. Este tuvo lugar en la facultad de Ingeniería UC y fue organizado por el curso de creación de Videojuegos Ingeniería UC junto con AmnesiaGames.

El 25 de marzo del siguiente año, se pudo constituir finalmente, gracias a 8 empresas: ACE Team, AmnesiaGames, Atakama Labs, Gamers Making Games, Games For Food, Powermedia, JobbitGames y WanakoGames. La iniciativa logró consolidarse legalmente el 26 de abril.

La misión principal es la de fomentar la industria nacional de videojuegos, donde puedan sentirse representados frente al gobierno, promover sus productos,

Arriba: VG Chile tiene la camiseta puesta por los estudios del país, y saben que en Chile si hay talento para grandes cosas.

innovaciones, investigación y continuar con su desarrollo, entre muchas otras cosas. La directiva actual está formada por Marcelo Serres, presidente; Sebastián Gonzales, vicepresidente; Sven Von Brand, director; Jose Manuel Muñiz, secretario general; Claudio Pardo segundo secretario; Fernando Rojas, tesorero y Alejandro Aranguiz, segundo tesorero.

Muchos videojuegos que son populares el día de hoy, han sido desarrollados por empresas Chilenas, como por ejemplos tenemos, Abyss Odyssey, Rock of Ages, Zeno Clash I y II, Ice Age 4: Continental Drift, Monster Bag. La lista suma y sigue hasta el día, con muchos más videojuegos que en otras ocasiones tuvimos en nuestras manos y que continuamos disfrutando.

Conmemorando el cuarto año de la semana de los videojuegos en Chile, se nos presentó un largo listado de charlas especializadas, junto a cursos sobre este mundo que nos apasiona. Todos con gran animo de poder alentar, generar y formar a nuevas personas que quieran incursionar sobre este gran rubro. Este año tuvimos el placer de conocer a Luis Felipe Villegas de Bungie, Leonard

Arriba: El stand de VG Chile en Festigame Fanta 2015, fue uno de los más visitados por la muchachada. Juegos como Nave, se hicieron parada obligada de los asistentes.

Menchiari, italiano que trabaja en RIOT Simulator. La gran sorpresa fue Hernán Roberto Sáez y Máximo Balestrini, argentinos y creadores del juego Arcade Nave. Estos son solo muchos de los tantos expositores que entregaron sus experiencias, hablaron de sus carreras profesionales y entregaron consejos a todos los nuevos desarrolladores.

En los últimos días de Festigame Fanta 2015 tuvimos el placer de escuchar un informe de todo lo que se ha avanzado durante todos estos cuatro años, en la charla de Marcelo Serres en la noche del Videojuego. Destacó que, de a poco, son muchos los videojuegos chilenos que salen adelante. Nos revelaron cuáles serán los como nuevos títulos nacionales que van a estar disponibles para esta nueva generación de consolas. InVitro Games presentó "Defenders of Ekron" y "Legacy Of Death", donde podremos pelear contra personajes clásicos como Drácula, Frankenstein. El desarrollo de personajes está a cargo del destacado ilustrador Genzo.

Behavior Games también presentó nuevas sorpresas, entre las cuales tenemos "Peanuts: Snoopy's Great Adventure", un golpe a la nostalgia de estos lindos personajes y "Fallout Shelter", que sorprendió a todos quienes estábamos reunidos para la ocasión. Cerró la jornada ACE Team, con "The Deadly Towers Of Monsters".

El equipo de VG Chile tiene todas las energías para ayudar, aceptar y apoyar por completo a todos los nuevos desarrolladores. Junto a nuevas instituciones, como la Universidad de Talca, con su carrera Ingeniería en Informática con especialidad en videojuegos, que busca entregar herramientas para todos los que soñamos con crear estas obras de arte. Con esto, esperamos que un mercado lleno de buenos juegos creados por desarrolladores nacionales deje de ser un simple sueño y se transforme en realidad.■

por NOOBFATHER

Arriba: La actual directiva de VG Chile. Compuesta por Marcelo Serres, de la empresa Bekho Team, nuevo Tesorero de la Asociación, Claudio Pardo, de la empresa Trako Games y Sebastián González, de la empresa ACE Team.

desTHORNILLATE>>

Opina y desahógate

"Que bueno salgan al fin, los sigo desde hace años y me gustaría mucho adquirir la revista, ojala manden a regiones porque hay muy poco material que llega al sur"

BracoPep_2001

"Hola, llevo mucho tiempo leyéndolos, por lo que me alegró mucho la noticia de que la revista estará en papel. Algo que esperábamos con ansias los más nostálgicos. "

Ivan Avendaño V.

"Battlefront es bueno, se ve muy bonito, pero es un simple skin de star wars sobre BF, si hasta la configuración de botones en pc es la misma"

Batifruit3105

"Para mi los mejores COD son el 1 y el 2 con la Segunda Guerra Mundial. Entre los más actuales estoy entre Modern Warfare [COD4] y Black Ops. Los que odian COD es sencillamente porque son malos, es un juego demasiado rápido para algunos"

Coke_Xardas

"Soy fan de metal gear, los jugué todos pero este para mi es el más decepcionante. Las boss fight no son para nada memorables, la historia casi no existe, hay personajes que no los desarrollaron para nada, como skull face, eli y man on fire. Las misiones son muy repetitivas. Para mi este metal gear fue decepcionante en comparacion a los anteriores. No es un mal juego pero de metal gear no tiene casi nada."

Diego Power

VISITA NUESTRA COMUNIDAD @ **FACEBOOK.COM/GAMERVIPCL**

GADGETSGVIP>>

TODOS ESOS ACCESORIOS QUE NOS ENLOQUECEN

Arriba: Un diseño cuidado, y una presentación esperada por todos, pone en este momento a la nueva creación de nvidia, como uno de los productos más cotizados por los pc gamers.

NVIDIA GTX 980 Ti

El nuevo bebé de Nvidia ha aparecido en el mercado. Esta pequeña pero poderosa tarjeta de video entrega toda la última tecnología en lo que es capacidad gráfica, totalmente adecuada para gamers dedicados y exigentes que gustan de sacar el jugo a sus computadores.

La GTX 980 Ti está diseñada para soportar pantallas 4k y 5k sin ningún tipo de inconveniente, al igual que ofrece soporte para los juegos de realidad virtual (VR), junto a un mayor rendimiento, sin pedir demasiada energía para su funcionamiento más óptimo, al igual que opciones avanzadas en cuanto a la configuración de visualización, lo que la hace increíblemente atractiva en todo sentido.

Otro de los factores positivos es que esta tarjeta está diseñada para ser totalmente compatible con el nuevo DirectX12, que como bien podrán saber ya viene integrado con el nuevo Windows 10.

Si tan solo con leer lo anterior te impresionó, espera que se pone mucho mejor. Al tener información sobre su hardware, ya que posee una memoria de video de 6 gigas, un procesador gráfico llamado Maxwell 200 (GM 200) que hasta el momento es la arquitectura más avanzada que se puede ofrecer, también cuenta con un bus de datos de 384-bit GDDR5, para los menos expertos, esto quiere decir que la comunicación entre el dispositivo y la computadora es mucho más rápida de lo normal. Cuenta además con una salida DVI-DL, tres DisplayPort y un HDMI, lo que permite colocar tres monitores sin ningún problema.

Todo esto la hace mucho más poderosa que las series antiguas, un 65% más fuerte que la GTX 780 y tres veces que la GTX 680.

Esta tarjeta viene a posicionarse como la reina dentro de la familia de Nvidia, siendo el indiscutible rey la Titan X. S es sólo gaming lo que tienes en mente, te puedes quedar tranquilo, ya que con esta pequeña tendrás el mundo a tus pies, haciendo que cualquier juego de esta generación y la siguiente literalmente vuelen, sin ningún problema de compatibilidad y todo funcionando completamente al máximo, sacando todo el provecho posible.

VALOR APROXIMADO: **$700.000**

por **NOOBFATHER**

Arriba: Ya son muchas las marcas que preparan la nueva 980Ti, dentro de las que destacan MSI, EVGA, Asus o Gigabyte. Sin duda que a gusto del consumidor, pero las que te recomendamos de momento son la Asus y la MSi.

Antes de decidirte por que tarjeta comprar, debemos destacar otra gran candidata: La GTX 970. Es una tarjeta que si no juegas a 4k, es la mejor opción, debido a su tremenda relación calidad precio. La puedes encontrar por menos de $300.000 pesos Chilenos, y prepárate para jugar en ultra los estrenos de

GW
041

CRAFTSMANSHIP
KOTOBUKIYA

DC UNIVERSE

Av. Providencia 2209, Local 041
Paseo Las Palmas, Metro Los Leones

Hot Toys

Buscanos en Facebook
Gameworld 041

TAKARA TOMY

SNIPER
10 AÑOS JUNTO A TÍ

/SNIPER.CL

APROVECHA OFERTAS Y BUNDLES
EN CONSOLAS PS4 Y XBOX ONE

TÍTULOS EXCLUSIVOS

CIENTOS DE TÍTULOS IMPORTADOS DIRECTAMENTE PARA PSX, PS2 Y PS3, FAMICON, NES, PSP, SEGA DREAMCAST
EDICIONES DE COLECCIONISTA Y MUCHO MÁS. HASTA AGOTAR STOCK.

JUEGOS IMPORTADOS DESDE JAPON

www.sniper.cl

Locales: En Santiago Av Paseo Las Palmas 2209 Locales 030 - 038 Providencia Metro Los Leones
Galería Eurocentro Local 031 Santiago Centro / Antofagasta Caracol Delicioso Local 13
Fono contacto 56 2 22312477 Mail Contacto@sniper.cl